

topo
SOFT

ICE BREAKER

Año 4003, la Tierra se encuentra invadida por un terrible enemigo: el hielo.

Los recursos disminuyen, la supervivencia se hace cada vez más difícil... La única forma de salvar la Tierra de esta situación es atravesando en "bobsleigh" la enorme zona ocupada por la terrible "Corvell", una sofisticada máquina que ha hecho regresar a la Tierra a la Era Glaciar, hasta llegar al único área al que aún no ha llegado esta terrible glaciación.

EL JUEGO

Posees un bobsleigh dotado de armamento para conseguir realizar los diferentes recorridos de que consta el juego.

Tu misión consiste en manejar con destreza el bobsleigh para poder esquivar a los demás vehículos y los diferentes obstáculos con los que te irás encontrando, además de intentar no salirte del recorrido, ya que en este caso morirás irremediablemente.

A medida que vas avanzando en el juego te encontrarás con diferentes recorridos que irán aumentando en dificultad según vas jugando.

Para realizar cada recorrido posees un tiempo determinado por lo que la agilidad para evitar los obstáculos es fundamental para conseguir llegal al final. No obstante, no sólo debes estar atento a esto, también tienes que controlar en todo momento el combustible, la munición y la energía que posees.

A lo largo del camino te irás encontrando una serie de bonos:

energía, combustible, munición, vidas, etc., sin los cuales no podrías completar el recorrido. Para coger estos bonos tienes que disparar sobre ellos.

Es fundamental para llegar al final del recorrido el ir cogiendo el mayor número de bonos posibles, especialmente los de combustible.

Si no te ha dado tiempo a coger un bono de munición y ésta se te agota, pasado un cierto tiempo vuelves a recuperarla.

OBSTACULOS

Los recorridos están plagados de obstáculos que van aumentando en peligrosidad a medida que vas avanzando en el juego.

Algunos de estos obstáculos son:

Piedras: Están dispersas a lo largo del recorrido. Si chocas con ellas morirás instantáneamente.

Bolas: Estas bolas se encuentran flotando en el aire, destruyéndote al chocar contra ellas.

Pivotes: Tienes que ir muy atento para no chocar contra ellos porque en el momento en que los roces morirás.

Bolas de nieve: Están situadas en medio del camino y por las paredes. Al chocar contra ellas pierdes una vida.

Heridos: En algunos puntos del recorrido te encontrarás con algunos hombres que al caerse del bobsleigh se han herido y han quedados inmovilizados en el suelo, debes tener mucho cuidado para no atropellarlos.

Banderas: Se encuentran dispersas por el recorrido. Si chocas contra ellas morirás.

Vallas: Estas vallas aparecen solas o en agrupaciones formando distintas estructuras. En el momento en que te choques con ellas perderás una vida.

Cráteres: Estos cráteres expulsan aire. Al pasar por encima de ellos, el chorro de aire te desviará de tu trayectoria, si no reaccionas rápidamente pueden provocar que choques contra las paredes o contra alguno de los otros bobsleighs.

Charcos de aceite: Puedes encontrártelos en cualquier lugar del recorrido, por lo que debes ir muy atento para no deslizar sobre ellos, ya que te harán perder tu trayectoria.

A lo largo del recorrido te irás encontrando con una serie de rampas que te impulsarán en el aire pudiendo así sobrevolar algunos obstáculos. No obtante, tienes que controlar la velocidad con la que entras en la rampa para no quedarte corto y caer justo encima de los obstáculos, ni quedarte largo y, por tanto, salirte del camino.

ENEMIGOS

Dentro del grupo de enemigos podemos distinguir fundamentalmente dos tipos:

Bobsleighs: Te los encontrarás a lo largo de todo el recorrido. No obstante, su grado de peligrosidad irá en función del recorrido en el que te encuentres, a mayor nivel, mayor dificultad.

Es muy importante que permanezcas el menor tiempo posible en contacto con ellos, ya que por cada roce perderás energía.

Estos bobsleighs enemigos intentarán en todo momento echarte de la carretera, tu contraataque será intentar hacer lo mismo con ellos; esto puede ser muy útil para arrinconarlos contra los obstáculos y hacerlos chocar contra ellos e incluso hacerlos chocar contra las paredes.

Estos enemigos te atacan lanzándote dos tipos de bombas: unas de ellas se caracterizan porque en el momento en que explotan, si te encuentras en su campo de acción, hacen disminuir tu energía; las otras son bombas de aceite que al caer en el suelo forman **charcos** haciéndote resbalar al pasar sobre ellos, a la vez que te hacen perder algo de energía.

Las opciones que tienes para librarte de estos bobsleighs enemigos son, o bien esquivarlos, lo cual en algunos momentos resulta realmente difícil, o bien destruirlos a base de disparos. También puedes destruir las bombas en el momento en que caen, antes de explotar.

Cañones: Estos cañones se encuentran en determinados puntos del recorrido disparando una serie de balas, que te harán perder energía en el momento en que te den. También tienes que estar muy atento para no chocarte con ellos, ya que de ocurrir esto morirás.

Puedes destruirlos disparando.

Artefacto volador: Este artefacto cruza el camino de izquierda a derecha girando, por lo que te dificulta bastante el paso.

La mejor forma de pasar sin problemas es destruyéndolo a base de disparos.

MARCADORES

El marcador consta de distintos indicadores:

Primeramente aparece un cronómetro en cuenta atrás, que te indica en todo momento el tiempo de que dispones.

Seguidamente te encuentras con una serie de barras indicadoras de la velocidad (V), de la energía (E), del combustible o fuel (F) y de la munición o disparos (D). Cuando estas barras llegan hasta el límite derecho, significa que posees el máximo de cualquiera de

estos elementos, en el caso de la velocidad significará que vas a la máxima velocidad posible; por el contrario, si las barras se encuentran en el límite izquierdo, con lo cual no aparecerá señalado nada, significará que no posees nada de ese elemento en concreto, en el caso del combustible y de la energía no podrás seguir jugando, por ello es fundamental que cojas el mayor número posible de bonos de fuel y energía.

El siguiente marcador te indica la puntuación que vas obteniendo y justo debajo de él aparecen una serie de bobsleighs que te indican el número de vidas que posees.

En la parte inferior de la pantalla podrás observar en todo momento, el lugar del recorrido en el que te encuentras y, por tanto, podrás ver lo que te queda aún por recorrer.

CONTROLES

Al principio del juego un menú en el que se te ofrece, entre otras, la opción de redefinir el teclado. Si no lo redefines las teclas de control son las siguientes.

Q: Acelerar.
A: Decelerar.
O: Izquierda.
P: Derecha.
Espacio: Disparo.
H: Pausa.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado "LOAD" y después ENTER.
Pon en marcha el cassette.

El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

AMSTRAD

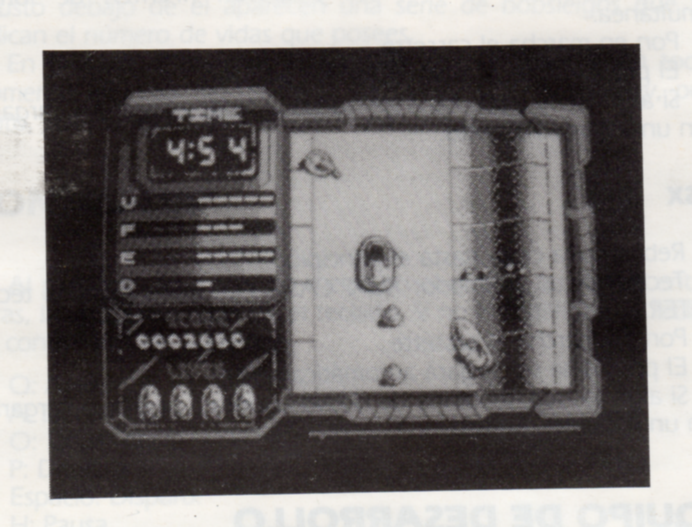
Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.
Teclea en tu ordenador RUN"CAS:" y después pulsa la tecla ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Gabriel Ortas.
Gráficos: Rafael Angel Cabrera.
Programador de apoyo: Antonio Moya.
Música: TPM.
Portada: Alfonso Azpiri.
Grabación: CBS.
Secretaria de producción: María Dolores Navarro.
Producción: Gabriel Nieto.


TIME
4:54
0002650


topo
SOFT